

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Kreativitas**

###### **a. Pengertian Kreativitas**

Neneng Kusmijati (2014: 2) menjelaskan jika kreativitas sebagai kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Kreativitas juga dapat bermakna sebagai kreasi baru dan orisinal yang tercipta, sebab kreativitas suatu proses mental yang unik untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda dan orisinal. Kreativitas merupakan kegiatan otak yang teratur, komprehensif, imajinatif menuju suatu hasil yang orisinal. Anik Pamulu (2007:9) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk mencipta yang ditandai dengan orisinalitas dalam berekspresi yang bersifat imajinatif.

Yeni Rachmawati (2005:15) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh suksesi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara tahap perkembangan. Guilford (dalam Munandar, 2009) menyatakan kreativitas

merupakan kemampuan berpikir divergen atau pemikiran menjajaki bermacam-macam alternatif jawaban terhadap suatu persoalan, yang sama benarnya. Rogers (dalam Zulkarnain, 2002), kreativitas merupakan kecenderungan-kecenderungan manusia untuk mengaktualisasikan dirinya sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

Berdasarkan pengertian di atas dapat dijelaskan jika kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan suatu produk yang baru ataupun kombinasi dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya, yang berguna, serta dapat dimengerti.

#### **b. Ciri-ciri Kreativitas**

Menurut Slameto (2003:17) ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif dan non kognitif. Ciri kognitif diantaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri non kognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apapun. Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologi yang sehat.

Menurut Williams (2011) menjelaskan jika ciri-ciri kreativitas dapat ditinjau dari dua aspek, yaitu ciri-ciri aptitude dan non-aptitude traits. Ciri-ciri aptitude ialah ciri-ciri yang berhubungan dengan kognitif atau proses berpikir, sedangkan ciri-ciri non-aptitude traits ialah ciri-ciri yang lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan. Adapun uraian secara rinci sebagai berikut.

## 1) Aspek Kognitif

Ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif atau ciri-ciri aptitude adalah sebagai berikut :

### a) Keterampilan berpikir lancar (*fluency*)

Keterampilan berpikir lancar tampak pada pribadi seseorang yang mencetuskan banyak gagasan, memberikan banyak saran untuk melakukan berbagai hal, serta selalu memikirkan lebih dari satu jawaban atas suatu keadaan atau pertanyaan yang membutuhkan penyelesaian.

### b) Keterampilan berpikir luwes (*flexibility*)

Keterampilan berpikir fleksibel tampak pada pribadi seseorang yang mampu menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mampu mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda dan mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.

### c) Keterampilan berpikir orisinal (*originality*)

Keterampilan berpikir orisinal melekat pada pribadi seseorang yang mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, mampu memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, dan mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.

### d) Keterampilan berpikir rinci atau memperinci (*elaboration*)

Keterampilan membuat rincian merupakan keterampilan yang melekat pada pribadi seseorang yang mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, serta mampu menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu obyek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

e) Keterampilan menilai (*evaluation*)

Keterampilan menilai artinya keterampilan yang dimiliki oleh seseorang yang mampu menentukan patokan penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu pertanyaan benar, suatu rencana sehat, atau suatu tindakan bijaksana, mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka, serta orang tersebut tidak mencetuskan gagasan, tetapi juga melaksanakannya.

2) Aspek afektif

Ciri-ciri kreativitas dalam aspek afektif antara lain:

- a) Sifat berani mengambil resiko, Contohnya tidak takut gagal atau kritik, berani membuat dugaan, dan mempertahankan pendapat.
- b) Bersifat menghargai, Contohnya mencari banyak kemungkinan, melihat kekurangan-kekurangan dan bagaimana seharusnya, dan melibatkan diri dalam masalah-masalah atau gagasan-gagasan yang sulit.
- c) Rasa ingin tahu, contohnya mempertanyakan sesuatu, bermain dengan suatu gagasan, tertarik pada kegaiban, terbuka terhadap situasi, dan senang menjajaki hal-hal baru.

- d) Imajinasi/firasat, contohnya mampu membayangkan, membuat gambaran mental, merasakan firasat, memimpikan hal-hal yang belum pernah terjadi, dan menjajaki di luar kenyataan indrawi

Berdasarkan uraian di atas dapat dijelaskan jika

Berpikir kreatif lebih lengkap apabila diikuti sikap kreatif seseorang, yang meliputi rasa ingin tahu, imajinatif, merasa tertantang oleh kemajemukan, berani mengambil resiko, dan menghargai ide orang lain. Kreativitas merupakan salah satu potensi siswa yang harus dikembangkan agar siswa dapat menerapkan kemampuannya dalam menghadapi dunia kerja yang semakin ketat. Ciri-ciri kreativitas menurut Bambang Sardjono (2010) adalah:

- 1) *Fluency* (kelancaran) adalah kemampuan seseorang untuk mengemukakan gagasan serupa untuk memecahkan masalah atau seseorang untuk menciptakan ide-ide.
- 2) *Flexibility* (keluwesan) adalah kemampuan seseorang untuk menemukan atau menghasilkan berbagai macam ide untuk memecahkan masalah di luar katagori yang biasa. Bila pendekatan yang satu tidak menghasilkan sesuatu yang diharapkan, maka akan segera diadakan pendekatan baru dari sudut yang berbeda.
- 3) *Originality* (keaslian) adalah suatu kemampuan memberikan respon yang unik dan luar biasa. Orang yang kreatif biasanya bukan saja dapat menciptakan sejumlah pilihan alternatif, tetapi dapat pula menciptakan ide yang baru. Orisinalitas merupakan titik penting bagi suatu kreativitas.
- 4) *Elaboraty* (kerincian) adalah kemampuan menyatakan ide-ide secara rinci untuk mewujudkannya menjadi kenyataan.
- 5) *Sensitivity* (kepekaan) adalah kemampuan untuk mengetahui dengan cepat adanya suatu masalah atau kemampuan untuk melihat adanya suatu kebutuhan.

Berdasarkan uraian di atas dapat dijelaskan jika pada penelitian ini kreativitas dalam menggambar busana pesta akan merujuk pada teori Bambang Sardjono (2010: 9) yang meliputi *fluency* (kelancaran), *flexibility*

(keluwesan), *originality* (keaslian), *elaboraty* (kerincian), *sensitivity* (kepekaan).

Seseorang dikatakan mempunyai kelancaran berpikir apabila mampu menghasilkan gagasan, jawaban dan penyelesaian masalah, maupun dalam menyelesaikan sebuah karya dalam waktu yang cepat. Sebagai contoh, dalam waktu singkat seorang siswa dalam mata pelajaran menggambar busana mampu mencetuskan banyak ide mengenai gambar busana yang akan dibuat.

Seseorang yang memiliki kemampuan berpikir luwes cenderung meninggalkan cara-cara lama yang telah umum dilakukan oleh masyarakat kebanyakan, dan selalu mencari alternative baru dengan cara mengubah cara pemikiran dari suatu permasalahan. Kemampuan ini dapat ditunjukkan dalam hal pembuatan proporsi yang luwes antara wajah, tubuh, tangan dan kaki, efek desain yang dihasilkan sesuai dengan pose dan karakter jenis bahan dan teknik penyajian gambar yang baik.

Seseorang dikatakan mampu berpikir orisinal apabila karya tersebut benar-benar sesuatu yang sangat berbeda dari karya-karya sebelumnya. Kemampuan berpikir orisinal lebih menekankan pada kemampuan untuk menghasilkan karya yang baru, unik dan tidak biasa ditemukan di lingkungan umum berupa desain yang berbeda dari yang lain dan pusat perhatian yang unik dan menarik.

Mengelaborasi merupakan kemampuan untuk mengembangkan gagasan dan mengurai secara terperinci. Seseorang dikatakan memiliki

keterampilan mengelaborasi jika mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk serta mampu menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu obyek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

Seseorang dikatakan memiliki kepekaan jika mampu mengerti keinginan masyarakat akan adanya suatu desain busana pesta yang sedang marak di gandrungi oleh masyarakat pada saat ini.

## **2. Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media**

Arief S. Sadiman, dkk (2012:6), menyatakan bahwa media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harafiah berarti “perantara” atau “pengantar”. Jadi secara bahasa media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi secara bahasa media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan, secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Azhar Arsyad, 2013: 3). Sukiman (2012: 27) menyebutkan bahwa Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Menurut Azhar Arsyad (2013: 6), media pendidikan memiliki ciri-ciri umum sebagai berikut:

- 1) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai hardware (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar atau diraba dengan panca indra.
- 2) Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada peserta didik.
- 3) Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- 4) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun diluar kelas.
- 5) Media pendidikan digunakan dalam komunikasi dan interaksi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 6) Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya : radio, televisi) kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: film, slide, video, OHP) atau perorangan (misalnya : modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder).

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah perantara ataupun segala bentuk saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi tertentu. Dengan suatu bantuan media, proses belajar mengajar akan lebih mudah terjadi.

#### **b. Fungsi Media pada Pembelajaran**

Pendapat Oemar Hamalik dalam Azhar Arsyad (2013:19-20), mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan isi pembelajaran pada saat itu.



Secara umum, fungsi dan manfaat media pembelajaran menurut Arif S.

Sadiman (2003:16) adalah:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka (verbalistik),
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera,
- 3) Mengatasi masalah pembelajaran karena perbedaan pengalaman dan lingkungan sedangkan kurikulum yang harus ditempuh oleh siswa sama sehingga media pembelajaran dapat memberikan perangsang, pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
- 4) Mengatasi sikap pasif siswa, yaitu dapat menimbulkan gairah belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataannya serta memungkinkan siswa belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Menurut Levied an Lentz, yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011:16),

mengemukakan bahwa media pendidikan memiliki empat fungsi yaitu :

- 1) Fungsi atensi, media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang ditampilkan teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik.
- 3) Fungsi kognitif, banyak penelitian mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris, berdasarkan hasil penelitian media visual atau gambar yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Berdasarkan beberapa teori di atas, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan informasi, memperjelas penyajian materi kepada peserta didik dengan tujuan untuk menyamakan persepsi, meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar peserta didik.

### c. Jenis Media Pembelajaran

Seiring dengan perkembangan teknologi dan digital, media pembelajaran juga mengalami perkembangan yang memiliki karakteristik masing-masing. Menurut Rudy Bretz dalam Arif S. Sadiman (2003: 20), media dibagi menjadi tiga unsur pokok, yaitu suara, visual dan gerak. Bretz juga membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*) sehingga terdapat 8 klasifikasi media: 1) media *audio visual* gerak, 2) media *audio visual* diam, 3) media *audio* semi-gerak, 4) media *visual* gerak, 5) media *visual* diam, 6) media semi-gerak, 7) media *audio* dan 8) media cetak. Adapun klasifikasi media pembelajaran menurut Azhar Arsyad (2011:29) adalah:

- 1) Media hasil teknologi cetak.
- 2) Media hasil teknologi audio-visual.
- 3) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer.
- 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Sedangkan Klasifikasi media pembelajaran menurut Seels dan Glasgow dalam Azhar Arsyad (2011:33), membagi media kedalam dua kelompok besar, yaitu

- 1) media tradisional
  - (a) Visual diam yang diproyeksikan yaitu proyeksi *opaque*, proyeksi *overhead*, *slides*, *film strips*.
  - (b) Visual yang tak diproyeksikan yaitu gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu.
  - (c) Audio yaitu rekaman piringan, pita kaset, *reel*, *cartridge*.
  - (d) Penyajian multimedia yaitu *slide* plus suara (tape).
  - (e) Visual dinamis yang diproyeksikan yaitu film, televisi, video.
  - (f) Media cetak yaitu buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, lembaran lepas (*hand-out*).
  - (g) Permainan yaitu teka-teki, simulasi, permainan papan.

- (h) Media realia yaitu model, *specimen* (contoh), manipulatif (peta, boneka).

2) Media teknologi mutakhir

- (a) Media berbasis telekomunikasi yaitu telekonferen, kuliah jarak jauh.
- (b) Media berbasis mikroprosesor yaitu *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, hipermedia, *compact disc*

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa jenis media pembelajaran sangat beragam, diantaranya media cetak, media audio-visual, media berbasis komputer. Penelitian ini, peneliti menggunakan media sosial instagram yang termasuk ke dalam kategori media hasil gabungan teknologi cetak dan *computer*.

#### **d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Sebelum menggunakan media pembelajaran yang perlu diperhatikan oleh guru adalah memilih media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Menurut Arif S. Sadiman (2003: 19), kriteria pemilihan media pembelajaran harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan karakteristik media tersebut.

Menurut Azhar Arsyad (2006: 75-76), ada beberapa kriteria yang harus di perhatikan dalam memilih media pembelajaran yaitu :

- 1) Sesuai dengan tujuan instruksional yang ingin dicapai.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi.
- 3) Praktis, luwes dan bertahan.
- 4) Guru terampil menggunakannya.
- 5) Pengelompokan sasaran

Pemilihan media sebagai media pembelajaran dijelaskan pula oleh Sudjana dan Ahmad Rivai, yang dikutip oleh Andi Prastowo (2013:61), untuk memudahkan dalam proses pemilihan sumber belajar, ada dua kriteria yang dapat digunakan dalam pemilihan sumber belajar, yaitu kriteria umum dan kriteria khusus.

- 1) Kriteria umum  
Kriteria dalam pemilihan sumber belajar secara umum meliputi empat hal sebagai berikut :
  - a) Ekonomis, artinya sumber belajar tidak mahal. Dengan harga yang terjangkau semua lapisan masyarakat.
  - b) Praktis dan sederhana, artinya sumber belajar tidak memerlukan pelayanan atau pengadaan sampingan yang sulit dan langka.
  - c) Mudah diperoleh, artinya sumber belajar dekat dan mudah dicari.
  - d) Fleksibel, artinya sumber belajar bisa dimanfaatkan untuk berbagai tujuan pembelajaran.
- 2) Kriteria khusus  
Secara khusus, kriteria yang harus kita perhatikan dalam pemilihan sumber belajar adalah :
  - a) Sumber belajar dapat memotivasi peserta didik dalam belajar
  - b) Sumber belajar untuk tujuan pengajaran.
  - c) Sumber belajar untuk penelitian, maksudnya sumber belajar yang dipilih hendaknya dapat di observasi, dianalisis, dicatat, dan lain sebagainya.
  - d) Sumber belajar untuk memecahkan masalah dalam kegiatan belajar mengajar.
  - e) Sumber belajar untuk presentasi, maksudnya sumber belajar yang dipilih hendaknya bisa berfungsi sebagai alat, metode, atau strategi penyampaian pesan.

Berdasarkan beberapa kriteria yang diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa proses pemilihan sumber belajar akan menjadi lebih mudah dan lebih sesuai dengan kebutuhan, apabila memperhatikan hal-hal antara lain kemampuan guru dalam menggunakan media, media tersebut berguna bagi peserta didik, mudah didapat, dan ekonomis, selain itu pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan taraf berpikir peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih baik. Media pembelajaran yang berkualitas tinggi adalah media yang pengembangannya melalui proses seleksi, desain, produksi,

dan digunakan sebagai integral dari system intruksional (Imam Mustholiq MS, 6:2007)

### **3. Media Sosial Instagram**

#### **a. Pengertian Media Sosial**

Media sosial adalah sebuah sarana yang dibuat untuk memudahkan interaksi sosial dan komunikasi dua arah. Dengan semua kemudahan yang diberikan oleh media sosial ini, penyebaran informasi dari satu individu ke individu lain menjadi sangat mudah (Paramitha, 2011). Menurut Evans (2008), media sosial selalu berubah dari waktu ke waktu sehingga memungkinkan seseorang dapat menjadi kedua pihak, yaitu penerima informasi dan juga penyebar informasi.

Media sosial merupakan salah satu tempat membangun citra diri seseorang di depan orang lain. Pembangunan popularitas dan eksistensi diri inilah yang menghasilkan kepuasan tersendiri bagi kebanyakan orang (Puntoadi, 2011). Selain itu, media sosial juga merupakan sarana yang sangat tepat untuk pemasaran. Segala kemudahan mengakses ke berbagai penjuru tempat hanya dengan melalui berbagai jenis gadget memudahkan pemasar untuk berkomunikasi dan lebih dekat dengan kosumen. Segala kenyamanan yang bisa didapatkan melalui media sosial inilah yang memicu perkembangan pesat pemakaiannya (Puntoadi, 2011).

Media sosial merupakan salah satu produk hasil dari perkembangan-perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi masa kini. Dalam penciptaannya, media sosial bertujuan untuk memudahkan semua orang dalam

berkomunikasi, berpartisipasi, dan menyebarkan informasi. Zarella (2010: 51) berpendapat, situs yang menjadi tempat orang – orang berkomunikasi dengan teman – teman mereka, yang mereka kenal di dunia nyata dan dunia maya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dijelaskan jika media sosial adalah situs yang menjadi tempat orang – orang berkomunikasi dengan teman – teman mereka, yang mereka kenal di dunia nyata dan dunia maya.

#### **b. Macam-macam Isi Media Sosial**

Karjaluoto (2008: 2) mengungkapkan bahwa istilah media sosial menggambarkan sebuah media sehingga para pengguna dapat dengan mudah berpartisipasi dan memberi kontribusi di dalam media tersebut. Karakteristik umum yang dimiliki setiap media sosial yaitu adanya keterbukaan dialog antar para pengguna. Sosial media dapat dirubah oleh waktu dan diatur ulang oleh penciptanya, atau dalam beberapa situs tertentu, dapat diubah oleh suatu komunitas. Selain itu sosial media juga menyediakan dan membentuk cara baru dalam berkomunikasi. Seperti diketahui, sebelum muncul dan populernya media sosial, kebanyakan orang berkomunikasi dengan cara sms atau telpon lewat handphone. Namun sekarang dengan adanya media sosial, orang cenderung berkomunikasi lewat layanan obrolan (*chat*) atau berkirim pesan lewat layanan yang tersedia di media sosial. Berdasarkan Karjaluoto (2008: 4), media sosial ada 6 macam yaitu:

- 1) Blog (*blogs or web blogs*), yaitu sebuah website yang dapat digunakan untuk memasang tulisan, baik oleh satu orang atau kelompok, dan juga menyediakan ruang sehingga pembaca tulisan dapat memberi komentar.

Banyak macam-macam blog di dunia, dan blog menjadi populer karena menyediakan perspektif yang utuh dan asli mengenai topik-topik tertentu.

- 2) Forum (*Forums*), yaitu sebuah situs dimana beberapa pengguna (*users*) dapat menyusun topik dan mengomentari topik yang dibuat. Semua orang yang mengunjungi situs tersebut dapat memberikan komentar. Selain itu, biasanya forum ini dijadikan rujukan bagi mereka yang tertarik pada suatu topik. Contoh dari forum yang cukup populer adalah kaskus. Di dalam kaskus terdapat berbagai topik yang diciptakan oleh para pengguna situs atau diusulkan oleh para pengunjung situs tersebut.
- 3) Komunitas Konten (*content communities*), yaitu situs yang memungkinkan pengguna (*users*) untuk memasang atau menyebarkan konten. Konten yang dipasang dan disebarkan biasanya berupa video atau foto untuk bercerita dan berbagi. Beberapa situs ini menyediakan layanan untuk voting, sehingga pengunjung dapat ikut menentukan relevansi konten yang akan dipasang dan disebarkan.
- 4) Dunia virtual (*virtual worlds*), merupakan sebuah situs yang menyediakan dunia virtual bagi para pengunjungnya. Yaitu dunia yang seolah-olah nyata, dikarenakan pengunjung bisa saling berinteraksi dengan pengunjung lainnya, namun pada dasarnya dunia tersebut hanya ada di dalam internet. Salah satu contoh yang cukup populer dari dunia virtual adalah situs *game on-line*. Pengunjung dapat berinteraksi dan berjuang bersama dengan pengunjung lain atau dapat juga bersaing dengan pengunjung lain.

- 5) *Wikis*, yaitu situs penghasil data-data atau dokumen-dokumen. Dalam situs ini, pengunjung yang telah diterima sebagai pengguna (*users*) resmi dapat mengganti atau menambah konten yang ada dalam situs dengan sumber yang lebih baik. Wikipedia merupakan salah satu contoh dari situs *wikis*.
- 6) Jejaring Sosial (*social networks*), yaitu komunitas virtual yang memungkinkan pengguna (*users*) untuk berkoneksi dengan pengguna (*users*) yang lainnya. Beberapa situs jejaring sosial dibuat untuk memperluas jaringan kelompok seperti *facebook*, *twitter*, *youtube*, *tumblr*, *pinterest*, dan *instagram*; sementara yang lainnya dibuat berdasarkan wilayah tertentu saja seperti LinkedIn.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan jika salah satu media sosial yang cukup populer yaitu jejaring sosial. Jejaring sosial merupakan struktur sosial yang terdiri dari elemen-elemen individual atau organisasi. Jejaring ini menunjukkan jalan dimana mereka berhubungan karena kesamaan sosialitas, mulai dari mereka yang dikenal sehari-hari sampai dengan keluarga. Pada penelitian menggunakan media jejaring sosial berupa instagram untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam menggambar busana pesta.

### **c. Media Sosial Instagram**

Salah satu media sosial yang saat ini sedang sangat diminati adalah Instagram. Alasan mengapa Instagram berhasil meraih kepopulerannya tak lain karena kebiasaan masyarakat sekarang yang cenderung “narsis”. Dimanapun dan kapanpun kita dapat berfoto lalu menguploadnya di Instagram. Bukan hanya foto pribadi, foto makanan, foto fashion serta tempat-tempat umum yang



biasanya memiliki daya tarik juga tidak pernah lepas untuk menjadi sasaran pengguna *Instagram* untuk difoto.

*Instagram* adalah sebuah media sosial baru yang sengaja diciptakan untuk berbagi foto ataupun video dengan berbagai keunggulan yang menunjang keberadaannya. Frommer (2010: 30) mengungkapkan bahwa satu fitur yang unik di *Instagram* adalah memotong foto menjadi bentuk persegi, sehingga terlihat seperti hasil kamera Kodak *Instamatic* dan *Polaroid*. *Instagram* dapat digunakan di *iPhone*, *iPad* atau *iPod Touch* versi apapun dengan sistem operasi iOS 3.1.2 atau yang terbaru dan telepon kamera Android apapun dengan sistem operasi 2.2 (Froyo) atau yang terbaru. Aplikasi ini tersebar melalui *Apple App Store* dan *Google Play*.

Sistem sosial di dalam *instagram* adalah dengan menjadi following (mengikuti) akun pengguna lainnya, atau memiliki *followers* (pengikut) *instagram*. Sehingga dengan demikian komunikasi antara sesama pengguna *instagram* sendiri dapat terjalin dengan memberikan tanda suka dan juga mengomentari foto-foto yang telah diunggah oleh pengguna lainnya. Akan tetapi, tidak selamanya pengguna *instagram* yang following suatu akun juga akan mendapatkan *follback* (mengikuti balik), karena itu tergantung orang masing-masing. Seperti misalnya jika kita *following* akun milik artis, maka sang artis belum tentu akan memberikan *follback* kepada kita. Akan tetapi interaksi antar pengguna *instagram* tetap dapat terjalin manakala artis mengunggah suatu foto atau video kemudian kita memberikan tanda *like* atau mengomentari postingan artis itu dan sang artis membalas komentar di

postingannya. Begitu pula sebaliknya, orang yang saling follow, belum tentu saling memberikan tanda like.

Nasrullah (2015: 26) menyatakan jika *followers* menjadi salah satu unsur yang penting, dimana jumlah like dari para pengikut sangat mempengaruhi apakah foto tersebut dapat menjadi sebuah foto yang populer atau tidak. Biasanya foto atau video yang memiliki banyak like akan muncul pada laman *explore* yang terdapat di instagram sehingga memiliki peluang untuk bisa dilihat oleh lebih banyak orang. Hal ini biasa terjadi pada artis-artis yang memiliki banyak *followers* sehingga setiap postingannya selalu mendapatkan banyak like dari fansnya sehingga tak jarang postingan artis selalu menghiasi laman *explore* pada *instagram*.

*Instagram* memiliki sebuah fitur tanda like yang dimana fungsinya sama seperti apa yang ada di dalam *Facebook*, yaitu sebagai penanda bahwa pengguna yang lain menyukai foto yang telah diunggah oleh pengguna yang lain. Berdasarkan dengan durasi waktu dan jumlah suka pada sebuah foto di dalam *Instagram*, menjadi faktor khusus yang mempengaruhi apakah foto tersebut populer atau tidak. Bila sebuah foto tersebut menjadi populer, maka secara langsung foto tersebut akan masuk ke dalam halaman populer tersendiri. Kemudian hal ini lah yang dimaksud dengan “angka” dapat menentukan eksistensi seseorang.

Berdasarkan uraian di atas dapat dijelaskan jika media sosial *instagram* adalah salah satu tempat membangun citra diri seseorang di depan orang lain berbagi foto ataupun video yang dapat menjadi *following* (mengikuti) akun

pengguna lainnya, atau memiliki *followers* (pengikut) instagram serta dapat melakukan komunikasi antara sesama pengguna *instagram*, memberikan tanda suka dan juga mengomentari foto-foto yang telah diunggah oleh pengguna lainnya.

#### **4. Mata Pelajaran Desain Busana**

Desain busana merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di kelas XII jurusan Tata Busana SMK Karya Rini. Berdasarkan perubahan kurikulum yaitu dari KTSP menjadi kurikulum 2013, mata pelajaran ini diajarkan 2 kali dalam satu minggu. Alokasi waktu pada setiap pertemuan adalah 3x45 menit. Materi desain busana yang disampaikan untuk kelas XII terdapat lima materi pokok. Salah satu materi pokok yang disampaikan dalam mata pelajaran ini yaitu sketsa desain busana pesta, serta penyelesaian gambar sketsa busana pesta secara basah. Salah satu kompetensi dasar yang diajarkan adalah mendemonstrasikan penyelesaian desain busana busana pesta. Kegiatan pembelajaran dalam materi pokok ini adalah mengetahui alat dan bahan apa saja yang digunakan dalam pembuatan busana pesta, dan menyelesaikan desain busana pesta sesuai dengan kreativitas siswa dengan menggunakan media sosial intargram dengan alamat user instagram yaitu @officialalicharisma, @andreasodangofficial, @barliasmara

Tabel 1. Silabus Desain Busana pada Jurusan Tata Busana Kelas XII SMK Karya Rini

Kompetensi Dasar	Materi Pokok
3.1 Mengilustrasikan cara membuat gambar sketsa busana pesta	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desain sketsa busana pesta</li> <li>Pembuatan desain sketsa busana pesta</li> </ul>
4.1 Membuat desain sketsa busana pesta	
3.2 Mengidentifikasi teknik penyelesaian desain busana pesta secara basah	<ul style="list-style-type: none"> <li>Teknik penyelesaian basah</li> <li>Penyelesaian gambar sketsa busana pesta secara basah (gambar sajian)</li> </ul>
4.2 Mendemonstrasikan penyelesaian desain busana pesta secara basah	
3.3 Menganalisis gambar desain jaket	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengetahuan tentang jaket</li> <li>Pembuatan gambar sketsa jaket</li> </ul>
4.3 Mensketsa busana jaket	
3.4 Menganalisis desain rok (tailoring)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengetahuan tentang rok (tailoring)</li> <li>Pembuatan gambar sketsa rok (tailoring)</li> </ul>
4.4 Mensketsa rok (tailoring)	
3.5 Mengidentifikasi teknik penyelesaian desain rok (tailoring) secara kering	<ul style="list-style-type: none"> <li>Teknik penyelesaian desain rok (tailoring)</li> <li>Penyelesaian desain busana rok secara kering</li> </ul>
4.5 Mendemonstrasikan penyelesaian desain busana rok (tailoring) secara kering	
3.6 Mengidentifikasi teknik penyelesaian desain jaket (tailoring) secara kering	<ul style="list-style-type: none"> <li>Teknik penyelesaian gambar sketsa jaket</li> <li>Penyelesaian gambar sketsa jaket secara kering</li> </ul>
4.6 Mendemonstrasikan penyelesaian desain busana jaket (tailoring) secara kering	

## 5. Desain Busana Pesta

### a. Pengertian Desain Busana

Chodijah & Mamdy (1982) menjelaskan jika desain busana pesta adalah suatu susunan dari garis, bentuk, warna, dan tekstur. Menurut Ariyanto (2003: 28) desain adalah elemen desain busana secara lengkap yang terdiri atas garis arah, bentuk, ukuran, warna, nilai, dan tekstur. Menurut Sawitri (2014: 18) desain adalah gabungan unsur-unsur garis, bentuk, warna, dan ukuran yang disusun menurut prinsip-prinsip desain dan menghasilkan benda atau karya

yang indah dan menarik. Sedangkan menurut Sri Widarwati (2013: 2) desain adalah suatu rancangan atau gambaran objek suatu benda yang dibuat berdasarkan susunan garis, bentuk, warna, dan tekstur.

Menurut Kamil (2010: 9) desain busana adalah mencipta model pakaian. Disini yang dimaksud mencipta adalah mengeluarkan perasaan yang kuat didorong oleh emosi, sehingga menimbulkan atau membentuk sesuatu yang baru. Jadi, mencipta mode atau fashion design adalah membuat sesuatu yang baru tentang mode pakaian. Orang yang pekerjaannya mencipta mode disebut pencipta mode atau perancang mode.

Berdasarkan pengertian tersebut, desain busana adalah membuat suatu rancangan yang disusun berdasarkan garis, bentuk, warna, ukuran, dan tekstur menjadi satu kesatuan, sehingga menghasilkan sesuatu yang indah dan menarik.

#### **b. Unsur-Unsur Pembuatan Desain Busana**

Menurut Sawitri (2014: 18) Pembuatan desain mencakup unsur-unsur yang meliputi:

- 1) Garis dan arah; garis adalah kumpulan titik yang mempunyai tujuan dan arah untuk mengungkapkan emosi, perasaan, dan ekspresi.
- 2) Bentuk; bentuk dibedakan menjadi dua, yaitu: bentuk geometris, seperti segi tiga, segi empat, kerucut, lingkaran, trapesium, dan silinder; bentuk bebas, seperti bentuk daun, bunga, dan titik air. Bentuk-bentuk pada busana dapat berupa bentuk lengan, krah, garis leher, motif, bentuk rok, dan saku.

- 3) Ukuran; ukuran menentukan panjang pendeknya garis dan besar-kecilnya bentuk menjadi berbeda. Ukuran pada busana digunakan untuk menentukan panjang rok, yaitu rok mini, kini, midi, maxi, dan long dress.
- 4) Nilai gelap terang; nilai ini menunjukkan apakah warna mengandung hitam atau putih. Nilai ini menunjukkan terang gelapnya corak warna yang digunakan dalam busana. Busana pesta misalnya, pada umumnya menggunakan warna gelap atau warna mencolok (ngejreng).
- 5) Warna; pemilihan warna yang tidak tepat akan tampak tidak serasi. Kombinasi warna yang tepat akan memberikan kesan indah dan menarik. Untuk busana pesta misalnya, agar berkesan lebih hidup, warna yang digunakan adalah warna yang cerah.
- 6) Tekstur; tekstur adalah permukaan suatu benda yang dapat dilihat dan dapat dirasakan. Pada bahan busana, sifat permukaan kain dapat pula dilihat dan dirasakan, di antaranya lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang.

Menurut Kamil (2010: 9) unsur-unsur desain adalah sesuatu yang digunakan untuk menyusun suatu rancangan. Adapun unsur-unsur desain yang perlu diketahui adalah sebagai berikut :

#### 1) Garis

Garis merupakan unsur yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan, yaitu dapat berupa garis lurus yang mempunyai sifat kaku, kokoh, keras dan garis lengkung yang mempunyai sifat member kesan luwes, riang, lembut, dan feminin. Ada 2 jenis garis sebagai dasar dalam pembuatan bermacam-macam garis, yaitu:

### 1) Garis Lurus

Garis lurus adalah garis yang jarak antara ujung dan pangkalnya mengambil jarak yang paling pendek. Garis lurus merupakan dasar untuk membuat garis patah dan bentuk-bentuk bersudut. Apabila diperhatikan dengan baik, akan terasa bahwa macam-macam garis ini memberikan kesan yang berbeda pula. Kesan yang ditimbulkan garis ini disebut watak garis.

### 2) Garis Lengkung

Garis lengkung adalah jarak terpanjang yang menghubungkan dua titik atau lebih. Garis lengkung ini berwatak lebih dinamis dan luwes.

Setiap garis memberi kesan tertentu yang dinamakan sifat atau watak garis. Adapun sifat-sifat dari garis, yaitu:

#### 1) Sifat Garis Lurus

Garis lurus mempunyai sifat kaku dan memberi kesan kokoh, sungguh-sungguh dan keras, namun dengan adanya arah sifat garis dapat berubah seperti yang disebutkan di bawah ini :

- a) Garis lurus tegak memberikan kesan keluhuran
- b) Garis lurus mendatar memberikan kesan tenang
- c) Garis lurus miring/diagonal merupakan kombinasi dari sifat garis vertical
- d) horizontal yang mempunyai sifat lebih hidup (dinamis)

## 2) Sifat Garis Lengkung

Garis lengkung memberi kesan luwes, kadang-kadang bersifat riang dan gembira. Dalam bidang busana garis mempunyai fungsi:

- a) Membatasi bentuk struktur atau siluet.
- b) Membagi bentuk struktur ke dalam bagian-bagian pakaian untuk menentukan model pakaian.
- c) Memberikan arah dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan bentuk tubuh, seperti garis princes, garis empire, dan lain-lain.

## 2) Arah

Arah yaitu mendatar (horizontal) yang dimana member kesan perasaan tenang, melebarkan dan memendekkan obyek , tegak lurus (vertikal) yang dimana memberi kesan keluhuran, melangsingkan dan miring (diagonal) yang dimana memberi kesan lincah. Pada benda apa pun, dapat kita rasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, miring, dan sebagainya. Arah ini dapat dilihat dan dirasakan keberadaannya. Hal ini sering dimanfaatkan dalam merancang benda dengan tujuan tertentu. Misalnya dalam rancangan busana, unsur arah pada motif bahannya dapat digunakan untuk mengubah penampilan dan bentuk tubuh si pemakai. Pada bentuk tubuh gemuk, sebaiknya menghindari arah mendatar karena dapat menimbulkan kesan melebarkan. Begitu juga dalam pemilihan model pakaian, garis hias yang digunakan dapat berupa garis princes atau garis tegak lurus yang dapat memberi kesan meninggikan atau mengecilkan orang yang bertubuh gemuk tersebut.



### 3) Bentuk

Bentuk menurut sifatnya dapat dibedakan menjadi dua yaitu bentuk geometris dan bentuk bebas dan didalam busana dapat berupa bentuk lengan, bentuk rok, bentuk saku dan lain-lain.

### 4) Ukuran

Ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya. Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain hendaklah diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memperlihatkan keseimbangan. Apabila ukurannya tidak seimbang, maka desain yang dihasilkannya akan kelihatan kurang baik. Misalnya dalam menata busana untuk seseorang, orang yang bertubuh kecil mungil sebaiknya tidak menggunakan tas atau aksesoris yang terlalu besar karena terlihat tidak seimbang. Adapun contoh pada busana ukuran digunakan juga pada menentukan panjang rok yaitu :

- a) Mini : rok yang panjangnya 10-15 cm di atas lutut.
- b) Kini : rok yang panjangnya sampai lutut.
- c) Midi : rok yang panjangnya 10-15 cm di bawah lutut.
- d) Maxi : rok yang panjangnya di atas pergelangan kaki.
- e) Longdress : rok yang panjangnya sampai lantai.

### 5) Nilai gelap terang

Nilai gelap terang yaitu suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam untuk sifat gelap atau putih untuk sifat terang.

Benda hanya dapat terlihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan. Jika diamati pada suatu benda terlihat bahwa bagian-bagian permukaan benda tidak diterpa oleh cahaya secara merata, ada bagian yang terang dan ada bagian yang gelap. Hal ini menimbulkan adanya nada gelap terang pada permukaan benda. Nada gelap terang ini disebut dengan istilah *value*.

#### 6) Warna

Warna merupakan daya tarik tersendiri. Adapun macam-macam warna yaitu :

- a) Warna primer adalah terdiri dari warna merah, kuning dan biru yang belum mengalami percampuran.
- b) Warna sekunder adalah bila dua warna primer dicampur dengan jumlah yang sama, misalnya biru dan kuning menjadi hijau, merah dengan kuning menjadi jingga, merah dengan biru menjadi ungu.
- c) Warna penghubung adalah bila dua warna sekunder dicampur dalam jumlah yang sama.
- d) Warna intermediet adalah warna ini dapat diperoleh dengan dua cara, yaitu dengan mencampurkan warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan dalam lingkaran warna atau dengan cara mencampurkan dua warna primer dengan perbandingan 1:2.

#### 7) Tekstur

Tekstur merupakan sifat permukaan dari suatu bendayang dapat dilihat dan dirasakan, antara lain kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis dan

tembus terang (transparan). Sedangkan pada bahan sama dengan garis dan bentuk yang dapat mempengaruhi ukuran dan bentuk. Bahan yang berkilau lebih banyak memantulkan cahaya, sehingga membuat sipemakai kelihatan gemuk, sebaliknya bahan yang teksturnya kusam mengurangi ukuran suatu obyek.

### **c. Prinsip-prinsip Pembuatan Desain**

Prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur, sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu (Sri Widarwati, 1993: 15). Adapun prinsip-prinsip desain meliputi:

- 1) Keselarasan; keselarasan merupakan kesatuan di antara macam-macam unsur desain, walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian kelihatan bersatu.
- 2) Proporsi (perbandingan); proporsi adalah perbandingan antara satu dan yang lain dalam satu susunan berbeda, sehingga tercapai keselarasan.
- 3) Keseimbangan; keseimbangan adalah penyusunan unsur-unsur desain secara baik, sehingga tampak serasi pada pemakai. Keseimbangan sangat menentukan nilai artistik dari kombinasi yang dibuat. Hal itu merupakan prinsip desain yang paling banyak menuntut kepekaan perasaan.
- 4) Irama; irama adalah keselarasan yang baik dapat menimbulkan kesan gerak yang menyambung dari bagian satu ke bagian yang lain, sehingga dapat mengalihkan pandangan mata dari satu bagian ke bagian yang lain. Contoh: pengulangan motif, renda, peralihan ukuran besar ke kecil atau sebaliknya.

5) Pusat perhatian; dalam suatu desain busana harus ada bagian yang lebih menarik dari yang lain, sehingga disebut centre of interest. Pusat perhatian pada busana dapat diletakkan pada salah satu bagian busana, misalnya krah, lipit pantas, kerutan, dan lain-lain. Pusat perhatian hendaklah ditempatkan pada bagian yang dianggap baik dari tubuh si pemakai.

Prinsip-prinsip desain merupakan suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang member efek tertentu (Sri Widarwati, M. Pd:2000). Adapun prinsip-prinsip desain sebagai berikut:

1) Keselarasan

Keselaran merupakan kesatuan diantara macam-macam unsur desain walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian tersebut kelihatan bersatu.

2) Perbandingan

Perbandingan digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dan pemakainya.

3) Keseimbangan

Keseimbangan adalah hubungan anantara bagian-bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik.

4) Irama

Irama merupakan pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian lain.

5) Pusat Perhatian

Pusat perhatian merupakan satu bagian pada desain busana yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya. Pusat perhatian pada busana dapat berupa krah yang indah, ikat pinggang, lipit pantas, kerutan, bros, syal, warna dan lain-lain.

Selain mengetahui tentang pengetahuan di atas dalam mendesain juga memerlukan daya kreasi untuk mrnciptakan desain busana yang kreatif dan variatif. Di samping unsur dan prinsip desain ada banyak hal yang harus dikuasai dalam penerapannya, di antaranya bagaimana menggambar proposi tubuh yang benar, apa saja yang harus ditekankan dalam pembuatan gambar

desain, bagaimana mewarnai gambar busana, sehingga akan tercipta desain busana yang menarik. Menggambar busana dalam istilah lain disebut dengan mendisain busana.

#### **d. Tahapan atau Langkah Pembuatan Desain Busana**

Tahapan atau langkah pembuatan desain busana seperti dikemukakan oleh Sri Widarwati (1993: 64) sebagai berikut.

- 1) Menetapkan sumber ide yang akan dijadikan dasar pembuatan desain busana.
- 2) Menggambar perbandingan tubuh, posisi tubuh, sesuai model busana yang akan dibuat. Tentukan garis keseimbangan, garis pinggang, garis panggul, dan garis lutut tepat pada tempatnya.
- 3) Menggambar bagian-bagian busana sesuai dengan ide atau gagasan.
- 4) Menghapus garis-garis pertolongan yang tidak diperlukan, sehingga tinggal garis desain yang diperlukan.
- 5) Memberi tekstur pada desain, sehingga gambar kelihatan lebih hidup dan memberikan gambaran mengenai bahan yang digunakan. Berdasarkan pengertian di atas, desain busana adalah rancangan busana yang dibuat berdasarkan unsur dan prinsip desain, dibuat berdasarkan langkah-langkah yang benar.

#### **e. Penyelesaian sketsa busana pesta dengan teknik basah**

Penyelesaian pembuatan gambar busana dengan teknik basah adalah suatu teknik pewarnaan sketsa busana dengan campuran air (Uswatun Hasanah, dkk 2014:30). Berdasarkan kajian tentang penyelesaian dengan teknik basah diatas dapat disimpulkan bahwa penyelesaian dengan teknik basah adalah suatu teknik pewarnaan sketsa busana dengan campuran air.

- 1) Alat dan bahan desain untuk teknik basah

Menurut Sri widarwati (1993 :72) alat dan bahan membuat desain busana untuk teknik basah adalah :

- a) Pensil hitam 2B untuk membuat sket

- b) Sejenis pensil hitam yang sangat lunak biasa dinamakan karbonate yang berfungsi seperti pensil berwarna
- c) Pensil berwarna yang berfungsi untuk menyelesaikan suatu desain, pemakaiannya sama seperti pensil biasa.
- d) Tinta hitam, dipakai dengan mempergunakan mata pena dan rapido
- e) Aquarel, sejenis pensil warna akan tetapi diratakan dengan memakai kuas dan air.
- f) Spidol dengan berbagai ukuran, bersifat tebal dan menutupi permukaan
- g) Cat air dengan berbagai merk, sifatnya sangat encer. Pemakaiannya memerlukan air sejumlah yang diinginkan.
- h) Ecoline, sejenis cat air yang sangat encer
- i) Cat plakat atau cat poster, sejenis cat air berbentuk pasta.

2) Langkah-langkah pewarnaan gambar desain busana secara basah

Menurut Chodiyah & Wisri A Mamdy (1982:130), Pewarnaan pada gambar dilakukan untuk pewarnaan kulit, pewarnaan rambut, dan pewarnaan busana sesuai bahan tekstil yang digunakan.

- a) Pewarnaan kulit  
Pewarnaan untuk kulit, dibuat campuran warna coklat yang diberi sedikit warna putih, dan dilunakkan dengan air.
- b) Pewarnaan rambut  
Pewarnaan rambut dapat dipakai warna yang mengarah ke hitam, urutan kerja sebagai berikut :
  - (1) Dicat rata dengan warna hitam yang encer
  - (2) Setelah kering bagian gelap diberi warna hitam yang pekat, bayangan rambut yang berkilau dapat dipakai warna putih, hal ini dilakukan setelah warna hitam kering.
- c) Pewarnaan busana jenis bahan tekstil tekstur berkilau
  - (1) Menurut Chodiyah & Wisri A Mamdy (1982:140), Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pewarnaan bahan berkilau, adalah :
    - (a) Permainan gelap dan terangnya cahaya yang lebih menonjol.
    - (b) Pada bagian yang cembung sengaja dibiarkan tidak diwarnai, sehingga akan terlihat putih/berkilau.
    - (c) Jatuhnya tekstur sesuai dengan sifat bahan, Bahan satin jatuh lemas Bahan sutera akan lebih berkilau dari pada satin, jatuh bahannya juga lebih lembut dan halus. Bahan beledu, jatuh bahan lebih melangsai.

menurut Sri Widarwawati (1993:75) teknik penyelesaian tekstur bahan berkilau, caranya:

- a) Sutra
  - (1) Setelah pewarnaan kulit, gambar busana diberi warna seluruhnya, tunggu setengah kering.
  - (2) Untuk menunjukkan kilaunya, diberi warna putih encer pada tempat-tempat tertentu
- b) Satin
  - (1) Setelah pewarnaan kulit, gambar busana diberi warna seluruhnya, tunggu setengah kering.
  - (2) Untuk menunjukkan kilaunya, diberi warna putih agak kental pada tempat-tempat tertentu
- c) Beledu
  - (1) Setelah pewarnaan kulit, gambar busana diberi warna tebal seluruhnya, tunggu sampai kering
  - (2) Untuk menunjukkan kilaunya, diberi warna putih kental pada tempat-tempat tertentu
- d) Lame
  - (1) Beri warna dasar yang tipis saja, seperti bahan tembus terang
  - (2) Beri corak dengan menggunakan tinta atau spidol emas atau perak
  - (3) Kesan dari bahan lame tipis dan lemas

Sedangkan langkah-langkah pewarnaan bahan berkilau menurut Afif Ghurub Bestari (2011: 57) adalah sebagai berikut:

- 1) Tebalkan garis-garis gambar desain sesuai dengan warna yang akan diinginkan.
- 2) Dahulukan pewarnaan pada bagian wajah, kepala, dan kulit. Warna gelap untuk bagian yang cekung atau yang tidak terkena cahaya. Warna terang untuk bagian yang cembung atau terkena cahaya.
- 3) Lanjutkan mewarnai busana dengan warna yang tipis
- 4) Pada bagian-bagian yang cembung atau menonjol dan banyak terkena cahaya diwarnai dengan warna muda atau dapat dibiarkan tidak berwarna (putih) untuk memunculkan efek kilau terkena sinar.
- 5) Pada bagian-bagian yang cekung, maka lipatan, gelombang, dan bagian yang tidak terkena cahaya diberi warna sedikit gelap atau jika menginginkan kilau tampak kontras dapat digelapkan sangat pekat. Semakin kontras akan semakin tampak berkilau.

- 6) Warnai pelengkap busana
- 7) Perjelas bagian-bagian tertentu dengan pena untuk memunculkan detail busananya.

Berdasarkan penjelasan mengenai teknik penyelesaian tekstur bahan berkilau di atas, maka dapat disimpulkan bahwa teknik penyelesaian bahan berkilau adalah:

1. Beri warna dasar pada busana dengan tipis setelah mewarnai bagian kulit
2. Pada bagian-bagian yang menonjol biarkan tidak berwarna
3. Pada bagian-bagian yang cekung, lipatan dan yang tidak terkena cahaya buat warna sedikit gelap.
4. warnai pelengkap busana
5. Perjelas bagian-bagian tertentu dengan pena

#### **f. Kreativitas Pembuatan Desain BusanaPesta siswa di SMK Karya Rini**

Neneng Kusmijati (2014: 2) menjelaskan jika kreativitas sebagai kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Bambang Sardjono (2010: 9) dalam teorinya menyebutkan jika kreativitas dapat diukur berdasarkan *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), *elaboraty* (kerincian), *sensitivity* (kepekaan).

Pada penelitian ini peneliti memilih instagram sebagai *treatment* dalam mengembangkan kreativitas siswa dalam menggambar busana pesta. Instagram adalah dengan menjadi *following* (mengikuti) akun pengguna lainnya, atau



memiliki *followers* (pengikut) instagram. Sehingga dengan demikian komunikasi antara sesama pengguna instagram sendiri dapat terjalin dengan memberikan tanda suka dan juga mengomentari foto-foto yang telah diunggah oleh pengguna lainnya. Adapun alamat user instagram yang digunakan dalam penelitian ini terdapat tiga pilihan yang sudah ditentukan oleh guru yaitu @officialalicharisma, @andreasodangofficial, @barliasmara. Dari ketiga alamat instagram tersebut siswa dituntut untuk mampu mendesain busana pesta.

Adapun penilaian untuk mengukur kreativitas siswa dalam mendesain busana pesta merujuk pada teori Bambang Sardjono (2010: 9) sebagai berikut

Tabel 2. Penilaian Kreativitas Siswa dalam Mendesain Busana Pesta

No	Aspek yang diamati	Indikator
1	Keterampilan berpikir lancar ( <i>fluency</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Membuat Proporsi tubuh sesuai dengan prinsip anatomi</li> <li>b. Mendesain busana pesta menerapkan unsur-unsur desain</li> <li>c. Mendesain busana pesta menerapkan prinsip-prinsip desain</li> <li>d. Menyelesaikan desain busana pesta dengan sempurna sesuai dengan teknik penyelesaian yang tepat.</li> </ul>
2	Keterampilan berpikir luwes ( <i>flexibility</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mengembangkan desain busana pesta dari media <i>instagram</i> yang telah ditentukan</li> <li>b. Menerapkan desain busana pada tekstur jatuhnya bahan</li> <li>c. Mengembangkan desain busana pesta yang berbeda dengan contoh</li> </ul>
3	Keterampilan berpikir orisinal ( <i>originality</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menhasilkan desain busana pesta berbeda dengan siswa lain</li> <li>b. Menggambar desain busana dengan variasi bentuk berbeda</li> <li>c. Menggambar desain busana dengan variasi warna</li> <li>d. Menggambar desain busana dengan variasi motif</li> </ul>
4	Keterampilan mengelaborasi/merinci ( <i>elaboration</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menggambar desain busana dengan menerapkan bagian-bagian busana dengan jelas.</li> <li>b. Menerapkan desain busana dengan penambahan hiasan dan variasi pada desain busana pesta</li> <li>c. Penyelesaian desain busana dengan menerapkan pewarnaan yang terdapat nilai gelap terang yang sesuai nilai cembung cekung dan menunjukkan pembauran warna yang baik.</li> </ul>
5	Kepekaan ( <i>Sensitivity</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Membuat desain busana menyesuaikan dengan mode yang sedang berkembang di masyarakat</li> </ul>

## **B. Kajian Penelitian Relevan**

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media sosial instagram terhadap kreativitas mendisain busana pesta siswa kelas XII di SMK Karya Rini Yogyakarta. Adapun penelitian yang relevan di uraikan sebagai berikut.

1. Tantri Styarningsih (2012) Pengaruh Penggunaan Media Gambar Trend Mode APPMI terhadap Kreativitas Mendesain Busana Pesta Pada Mata Pelajaran Menggambar Busana di SMK Diponegoro Depok. Hasil Penelitian berupa: (1) Kreativitas mendesain busana pesta sebelum menggunakan media gambar trend mode APPMI diperoleh rata-rata 22,46 dan standar deviasi 3,920 , dan masih banyak peserta didik yang mencapai kategori belum kreativitas. yaitu ada 26 peserta didik (92,86%) dan hanya 2 peserta didik (7,14%) yang mencapai kategori kreatif. (2) Kreativitas mendesain busana pesta setelah menggunakan media gambar trend mode APPMI diperoleh rata-rata 32,43 dan standar deviasi 4,947 dan adanya peserta didik yang mencapai kategori sangat kreatif sebanyak 2 peserta didik, dan 26 peserta didik yang mencapai kategori kreatif. (3) Ada pengaruh media gambar trend mode APPMI terhadap kreativitas mendesain busana pesta. Hal ini dapat dilihat pada hasil uji t yaitu diperoleh harga sebesar 13,487 dengan 1401,703 Setelah menggunakan media gambar tersebut peserta didik lebih kreatif dan variatif dalam membuat desain busana pesta daripada sebelum menggunakan media gambar. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa ada pengaruh media gambar

trend mode APPMI terhadap kreativitas mendesain busana pesta pada peserta didik kelas X Busana di SMK Diponegoro.

2. Annisa Fitri Hasyati (2016) Pengaruh Media Gadget Terhadap Kreativitas Menggambar Busana Pesta Siswa Kelas XI Di SMK Diponegoro Depok. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI Tata Busana sebelum menggunakan media Gadget berada pada kategori tinggi sebanyak 4 siswa (19,05%), kategori sedang sebanyak 17 siswa (80,95%), dan tidak ada yang berada pada kategori rendah (0,00%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kecenderungan hasil *pretest* kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI Tata Busana sebelum menggunakan media Gadget berada dalam kategori sedang (80,95%); (2) kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI Tata Busana sesudah menggunakan media Gadget berada pada kategori tinggi sebanyak 15 siswa (71,43%), kategori sedang sebanyak 6 siswa (28,57%), dan tidak ada yang berada pada kategori rendah (0,00%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kecenderungan hasil *posttest* kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI Tata Busana sesudah menggunakan media Gadget berada dalam kategori tinggi (71,43%); (3) terdapat pengaruh menggunakan media gadget terhadap kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI di SMK Diponegoro Depok. Hal ini ditunjukkan dari nilai *thitung* lebih besar dari pada *ttabel* ( $5,476 > 2,086$ ) dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari signifikansi 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ).

Hal ini dapat disimpulkan bahwa media gadget mampu memberikan pengaruh terhadap kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI di SMK Diponegoro Depok.

3. Purwosiwi Pandansari (2012) Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Kreativitas Menggambar Busana Pesta Siswa Kelas XII di SMK Karya Rini Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) kreativitas menggambar busana pesta siswa sebelum menggunakan media diorama sebesar 94% atau 29 siswa dengan katagori cukup kreatif, 6% atau 2 siswa dengan katagori kreatif nilai terendah yang di peroleh 17 nilai tertinggi 26 dengan rata-rata 20.83871. 2) kreativitas menggambar busana pesta setelah menggunakan media diorama sebesar 100% atau 31 siswa dengan katagori kreatif. Nilai terendah yang diperoleh sebesar 26 dan nilai tertinggi sebesar 31 dengan rata-rata 28.19354. 3) ada pengaruh penggunaan media diorama terhadap kreativitas menggambar busana pesta ditunjukan oleh hasil uji t sebesar  $t = 16.084$  dan  $p = 0,000$ , karena nilai  $p < 0,05$ . Hal ini menunjukan bahwa 16.084 (16%) kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI SMK Karya Rini dipengaruhi oleh media diorama.

Tabel 3. Posisi Penelitian dengan Penelitian Relevan Lainnya

Uraian Penelitian		Tantri (2012)	Annisa (2016)	Purwosiwi (2012)	Dwi P. (2018)
<b>Tujuan Penelitian</b>	Untuk mengetahui kreativitas	√	√	√	√
	Menggunakan Media	√	√	√	√
	Menghasilkan Produk			√	
<b>Tempat</b>	Kelas X SMK/MTs	√			
	Kelas XI SMK/MTs		√		
	Kelas XII SMK/MTs			√	√
<b>Sampel</b>	Sampel Jenuh			√	√
<b>Metode Penelitian</b>	Quasi Eksperimen	√	√	√	√
<b>Metode Pengumpulan Data</b>	Dokumentasi	√	√	√	√
	Observasi	√	√	√	√
	Tes Unjuk Kerja	√	√	√	√
	Wawancara				
<b>Teknik Analisis Data</b>	Analisis Kualitatif model Interaktif				
	Analisis kuantitatif	√	√	√	√
	Deskriptif kualitatif				
	Deskriptif komparatif		√		
	Analisis deskriptif				
	Statistik deskriptif	√		√	√

Berdasarkan Tabel 2, diketahui bahwa penelitian yang dilakukan peneliti ini memiliki beberapa perbedaan dan persamaan dengan ke tiga peneliti yang sebelumnya. Perbedaan dan persamaan tersebut meliputi Tujuan, Tempat Penelitian, Metode, Instrumen, dan Teknik Analisis Data. Pada penelitian Annisa Fitri, hasil dalam penelitian ini menyatakan bahwa terjadi peningkatan sebanyak 52,38% dan masuk dalam kategori tinggi, sedangkan penelitian Purwosiwi adanya peningkatan kreativitas menggambar busana pesta setelah

menggunakan media diorama sebesar 100% atau meningkat sebanyak 94%. Pada penelitian sebelumnya penggunaan *Gadget* menunjukan bahwa *Gadget* mampu meningkatkan kreativitas mendesain busana pesta siswa. Maka kali ini penulis membuat judul penelitian yaitu Pengaruh media sosial *Instagram* terhadap kreativitas siswa mendesain busana pesta di SMK Karya Rini Yogyakarta.

Keunggulan penelitian ini menggunakan media sosial *Instagram* masih belum diterapkan di SMK Karya Rini Yogyakarta. Dengan mengamati dan memanfaatkan media sosial instagram yang sedang diminati kalangan remaja, maka siswa akan lebih cepat memahami dan belajar mengenai prinsip dan unsur desain dari desain yang didapatnya melalui media sosial instagram dengan *user* yang ditentukan oleh guru, sehingga dapat meningkatkan kreativitas siswa. Media *instagram* mempunyai beberapa kelebihan antara lain media *instagram* bersifat dinamis dengan teknologi moderen, dapat mengatasi keterbatasan pengamatan dan dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja.

### **C. Kerangka Pikir**

Kreativitas atau berpikir kreatif merupakan suatu kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu problema-problema yang semakin kompleks dimana individu harus mampu memikirkan, membentuk cara-cara baru atau mengubah cara-cara lama secara kreatif agar dapat bertahan dalam persaingan yang semakin ketat. Pentingnya

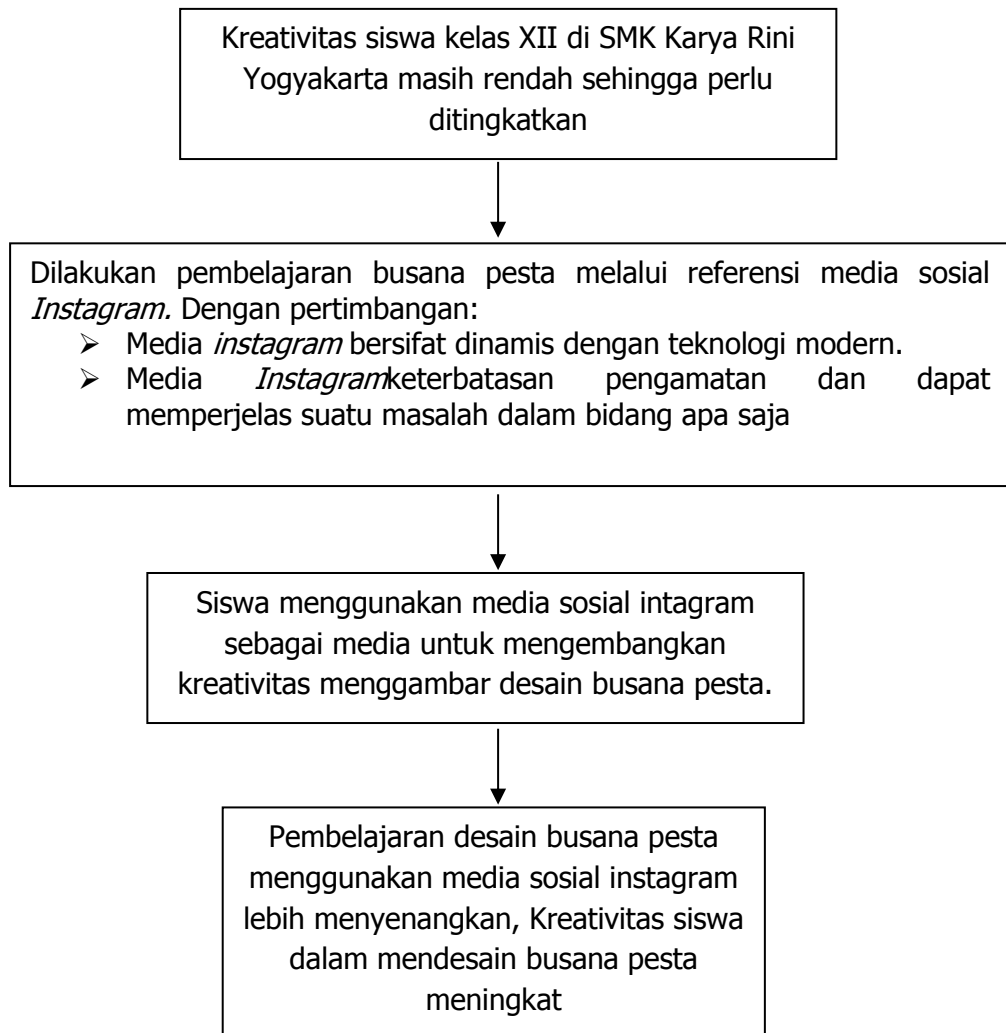
keaktivitas dalam mendesain busana pesta siswa kelas XII di SMK Karya Rini Yogyakarta karena adanya kreativitas tersebut mampu membuat suatu rancangan yang disusun berdasarkan garis, bentuk, warna, ukuran, dan tekstur menjadi satu kesatuan, sehingga menghasilkan sesuatu yang indah dan menarik.

Salah satu media pembelajaran yang dianggap mampu merangsang kreativitas peserta didik dalam merancang busana pesta adalah melalui media sosial instagram. media sosial instagram adalah salah satu tempat membangun citra diri seseorang di depan orang lain berbagi foto ataupun video yang dapat menjadi *following* (mengikuti) akun pengguna lainnya, atau memiliki *followers* (pengikut) instagram serta dapat melakukan komunikasi antara sesama pengguna instagram, memberikan tanda suka dan juga mengomentari foto-foto yang telah diunggah oleh pengguna lainnya.

Peneliti menggunakan media *instagram* dengan tujuan antara lain dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan dan memberi pemahaman dalam bentuk gambar dan menumbuhkan inspirasi dalam menggambar desain busana pesta, menambah pemahaman tentang materi yang disampaikan dan menumbuhkan inspirasi, diharapkan kreativitas peserta didik juga akan berkembang, sehingga media *instagram* menjadi penting dalam memacu kreativitas peserta didik. Media *instagram* mempunyai beberapa kelebihan antara lain media *instagram* bersifat dinamis dengan teknologi moderen, dapat mengatasi keterbatasan pengamatan dan dapat memperjelas



suatu masalah dalam bidang apa saja. Adapun disajikan pada diagram sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir

#### D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian yang diajukan peneliti adalah ada pengaruh penggunaan media sosial instagram terhadap kreativitas mendisain busana pesta siswa kelas XII di SMK Karya Rini Yogyakarta.

